

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Warna merupakan salah satu unsur untuk menyempurnakan bentuk dan memberikan karakter terhadap karya seni/desain. Warna pada film “Tekadku Ikhlas” menjadi unsur yang sangat penting dalam film ini. Setiap elemen yang ada pada film di sempurnakan melalui warna. Karakter setiap tokoh pada film di perkuat dengan warna yang sesuai dengan tiga dimensi tokohnya. Pada dasarnya warna hanya sebagai penyempurna apa yang telah terjadi, warna bersifat samar, bisa di jadikan arti apa saja, contohnya warna merah bukan berarti pemaarah atau penuh cinta atau hal lainnya warna merah dalam film juga dapat dibuat karakter yang sangat melankolis dengan memenuhi syarat tertentu. Sehingga keberhasilan penggunaan skema warna ini sangat berkaitan dengan elemen lainnya, seperti *setting*, *property*, *wardrobe*, *make up*, adegan dan lain lain.

Dengan menggunakan skema warna *analogus* pada film “Tekadku Ikhlas” berharap penonton akan lebih mengenal atau paham soal setiap karakter tokoh utama dalam film tersebut, penggunaan skema warna ini berfungsi untuk mengatur nada film, mendapatkan reaksi psikologis dengan penonton , dan menggambarkan fokus ke detail yang lebih signifikan. Berdasarkan proses pada naskah, adegan, hingga proses penciptaan karya. Fungsi dari warna akan terasa pada saat beberapa *scene* kemudian/ setelah menit ke 5, karena pada awal *scene* penonton cenderung masih meneliti karakter/latar cerita pada film tersebut.

Proses produksi film “Tekadku Ikhlas” terkendala oleh penata artistik yang terlalu pasif sehingga koordinasi antar tim tidak terlalu berjalan gan baik saat pra. Sehingga sangat berpengaruh besar terhadap persiapan produksi. Akan tetapi setiap permasalahan yang muncul selalu menemukan alternatif baru dengan fungsi dan simbol yang hampir sama. Dan semua tetap berjalan sesuai dengan yang di rencanakan. Dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

B. Saran

Film “Tekadku Ikhlas” menerapkan skema warna *analogus* pada penataan artistik sebagai penguat karakter tokoh utama. Warna menjadi salah satu faktor penting untuk menunjang tercapainya emosi yang di rasakan oleh karakter dalam film, oleh karena itu pada proses penciptaan karya selanjutnya disarankan kepada pembaca atau penonton yang akan membuat karya dengan pemilihan fokus pada penataan artistik khususnya tentang warna untuk memperhatikan beberapa hal seperti :

1. Penata artistik harus memahami naskah secara keseluruhan, sehingga tidak kesulitan untuk merancang dan menerapkan konsep dan tidak lupa untuk berdiskusi dengan sutradara agar memiliki pencapaian film yang sama
2. Penata artistik harus melakukan riset secara mendalam yang berkaitan dengan cerita yang ada pada naskah baik itu berupa wawancara, data atau pun lainnya
3. Selain berkoordinasi dengan sutradara diperlukan koordinasi lain dengan departemen lain, karena pada dasarnya pengerjaan suatu film adalah saling berkaitan. sehingga dengan adanya koordinasi antara departemen maka akan mempermudah proses produksi dan memungkinkan tercapainya konsep yang di rencanakan secara baik.
4. Penata artistik harus tau bahwa selain element artistik, terdapat elemen *mise en scene* lainnya yang dapat mempengaruhi konsep visual.
5. Dan penata artistik harus pandai melihat situasi di lokasi *shooting* serta memiliki respon yang cepat dalam suatu kendala kendala tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, Arief., & Tim Litbang Concept. 2010. Tinjauan Desain Grafis. Jakarta: Concept,
- Boggs, Joseph M. 1992. *World Design: Nationalism and globalism in Design*. New York : Rizzoli.
- Brodwell, David dan Thompson, Kristin. 2010. Film Art An Introduction, ninth edition, New York : McGraw-Hill.
- Egri, Lajos. 1996. *The Art Of Dramatic Writting, New York*: Simon&Schuster.
- Krasner, L & Ullmann,. P. 1983. Behavior influence dan personality. New York: Holt- Rinehart & Winston.
- LoBrutto, Vincent. 2002. The Film Maker's Guide to Production Design, Canada Motion Picture.
- Nimpoeno, John, S. 1983. Ruang sebagai penunjang kegiatan. Jakarta : Universitas Indonesia
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. Teori Pengkajian Fiksi, Gadjah Mada University Press, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film, Yogyakarta : Homerian Industri
- _____. 2016. Memahami Film Edisi 2. Yogyakarta : Montase Press
- Rakhmat, Jalaludin. 2001. Psikologi Komunikasi. Bandung : Penerbit PT. Remaja Rosdakarya
- Sadjiman, Ebdi Sanyoto. 2005. Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa dan Desain (Arsitektur, Seni Rupa, dan kriya). Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Tabbs, Stewart, L. & Moss, Sylvia. 1996. Human Communication. Bandung : Penerbit P.T Remaja Rosda Karya.
- Watkins, C.Law. 2001. *The Language of Design. Washington DC: Philitps Memorial Galery*

SUMBER ONLINE

[https://id.wikipedia.org/wiki/The Shape of Water](https://id.wikipedia.org/wiki/The_Shape_of_Water), Diakses pada tanggal 10 Juni 2019

[https://id.wikipedia.org/wiki/Mr. Nobody](https://id.wikipedia.org/wiki/Mr._Nobody) , Diakses pada tanggal 10 Juni 2019

<https://id.wikipedia.org/wiki/Turah> , Diakses pada tanggal 10 Juni 2019

<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>, diakses pada tanggal 20 Juni 2019